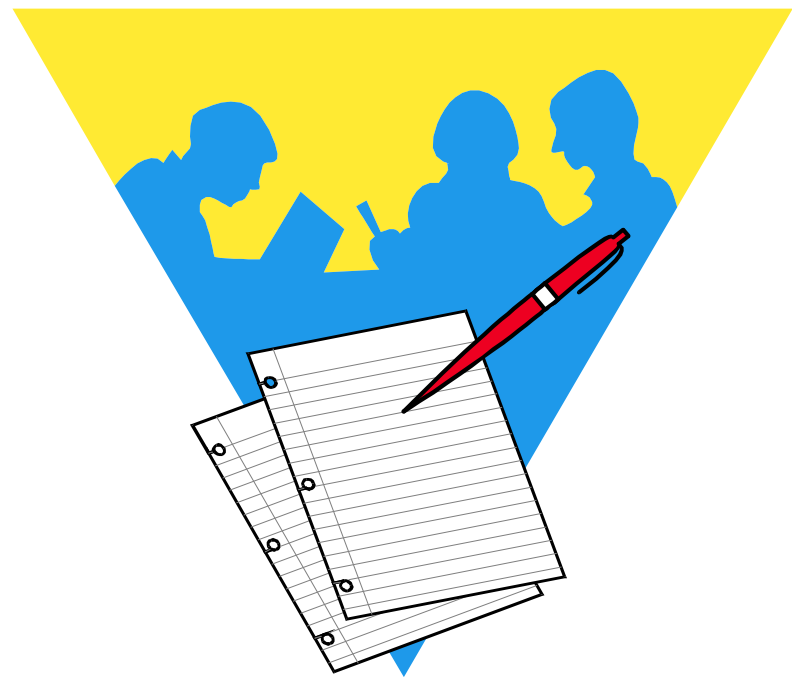


# 虚拟现实交互技术

## 考核方式



# 考核内容

---



## 做VR的Proposal

- A. Interaction in virtual environment**
- B. Avoiding VR sickness**
- C. VR/AR collaboration**
- D. VR embodiment/Avatar**
- E. VR perception**
- F. Locomotion/Path redirection**

选课85人

- 每组4人，抽签选方向
- 22组，包含1个三人组，1个两人组

# 考核内容

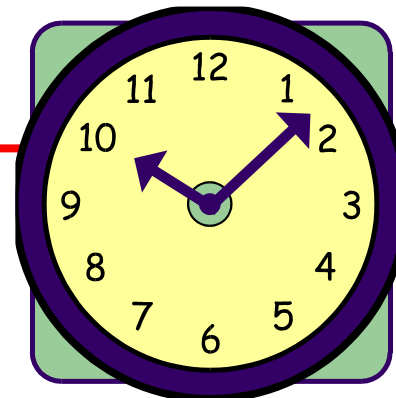
---



- 阅读范围：
  - **IEEE ISMAR 2019-2023 paper**
  - **IEEE VR 2019-2023 paper**
  - **IEEE TVCG 2019-2023 VR paper**
  - **CHI 2018-2023 VR paper**

# 考核时间

---



- 考核时间安排

每组介绍 新的Proposal 20-25分钟，回答问题和讨论5-10分钟

- 考核日期

第11周（11.17）-第17周（12.28）

每次三组，按照序号推算（最后一次四组）

# 成绩采分点

---

32页 ppt

## 创新思维的尝试

1. 问题，难点（3页）
2. Related work（10页）[TVCG 2023]
3. 方法（15页）
  - a) 方法思路，流程（1页）
  - b) 方法步骤（标出现有方法，还是创新方法，步骤中）（10页）
  - c) 期望的效果（效果示意图，描述，跟哪些方法比，比哪些指标）（4页）
4. 方法的contribution总结（与现在方法的差别）和局限性（2页）
5. 参考文献的list（1页）
6. 四人分工（1页）

# 评分

---

教师评分： 50%

同学互评： 50%

每节课后，每位同学提交

1. 写上日期
2. 当堂答辩的三组同学的组号、名字与分数
3. 写上自己的名字

# 联系方式

---

xkshen@buaa.edu.cn

wanglily@buaa.edu.cn